

**JURNAL**

**PENULISAN SKENARIO PROGRAM CERITA “SENJA FELICIA”  
DENGAN PENGGUNAAN SUDUT Pandang ORANG PERTAMA  
SEBAGAI PEMBANGUN *SURPRISE***

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh  
Teatrika Handiko Putri  
NIM: 1210013132

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2017**

**Penulisan Skenario Program Cerita “Senja Felicia”  
dengan Penggunaan Sudut Pandang Orang Pertama  
sebagai Pembangun *Surprise***

**ABSTRAK**

Sudut pandang orang pertama adalah sudut pandang melalui tokoh utama yang mengisahkan berbagai peristiwa dan tingkah laku yang dialami oleh tokoh utama atau tokoh “aku”. Melalui sudut pandang ini, penonton akan diajak merasakan apa yang dirasakan, dialami, dilihat oleh si tokoh utama. Skripsi karya seni berjudul “Penulisan Skenario Program Cerita “Senja Felicia” dengan Penggunaan Sudut Pandang Orang Pertama sebagai Pembangun *Surprise*” ini menggunakan sudut pandang orang pertama bertujuan agar membawa penonton maupun pembaca masuk ke dalam jalan pikiran si tokoh utama yang menderita skizofrenia.

Objek penciptaan karya seni ini adalah penulisan skenario berjudul “Senja Felicia” yang menceritakan tentang seorang gadis berusia 23 tahun, yang harus berjuang melawan halusinasinya sendiri karena penyakit skizofrenia yang dideritanya. Sudut pandang orang pertama akan diwujudkan melalui kacamata si tokoh utama.

Konsep penciptaan karya ini ditekankan pada sudut pandang orang pertama untuk membangun konsep *surprise* sebagai *ending* cerita. Konsep *surprise* akan diperkuat di *ending* cerita ketika terbongkar semuanya apa yang sebenarnya terjadi pada si tokoh utama. Penggunaan konsep sudut pandang orang pertama ini diharapkan dapat memperkuat konsep *surprise* yang akan digunakan sebagai *ending* cerita.

Kata Kunci : Skizofrenia, Sudut Pandang Orang Pertama, *Surprise*

## PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya dunia perfilman, semakin banyak film yang diproduksi dengan corak yang berbeda-beda. Banyaknya film-film yang bermunculan untuk bersaing makin membuat perhatian penonton semakin meningkat. Terutama untuk di Indonesia sendiri, produksi film dan televisi semakin berkembang pesat. Berdasarkan salah satu situs berita online yang ada di Indonesia, yaitu Kompasiana.com terdapat artikel yang membahas mengenai perkembangan film di Indonesia. Artikel tersebut diterbitkan pada 22 Oktober 2014. Pada artikel tersebut diungkapkan bahwa perkembangan film di Indonesia semakin pesat dan berkualitas dalam berbagai genre. Tak hanya dalam satu genre yang menguasai bioskop, tapi mulai dari percintaan hingga film bertemakan politik.

Salah satu faktor pendukung untuk sebuah film adalah cerita. Cerita yang menarik di dalam perfilman Indonesia menjadi faktor utama untuk kesuksesan sebuah film. Tema cerita sendiri berpengaruh besar untuk menarik perhatian penonton. Mulai dari film yang bertemakan percintaan, persahabatan, horror, sampai tema psikologi juga diminati oleh beberapa orang. Menyuguhkan berbagai macam genre, genre psikologi ternyata juga bisa menarik perhatian beberapa orang di Indonesia. Menanggapi hal tersebut, film bergenre psikologis bisa menampilkan cerita yang menarik dan berbeda. Seperti halnya beberapa film bergenre psikologis yang bisa mendapatkan banyak penghargaan. Beberapa film tersebut adalah *The Sixth Senses*, *Beautiful Mind*, dan *Black Swan*. *The Sixth Sense*, *Beautiful Mind*, dan *Black Swan* merupakan sebuah film Amerika Serikat yang berhasil meraih penghargaan nominasi *Academy Award* (wikipedia.com). Film-film tersebut membuktikan bahwa film bergenre psikologis juga bisa menarik perhatian penonton. Melalui berbagai macam cerita, film bergenre psikologis mengajarkan penonton untuk mengenal penyakit-psakit psikologis. Dengan adanya film bergenre psikologis, maka pengetahuan masyarakat tentang penyakit psikologis yang ada disekitarnya semakin luas. Salah satu penyakit psikologis yang menarik perhatian adalah skizofrenia.

Skizofrenia merupakan penyakit psikotik atau jiwa. Skizofrenia berasal dari dua kata yaitu “*skizo*” yang berarti retak dan “*frenia*” yang berarti jiwa, sehingga skizofrenia adalah jiwa yang retak atau gangguan jiwa yang penderitanya tidak mampu menilai realitas dengan baik dan pemahaman diri yang buruk. Penderita biasanya susah membedakan antara halusinasi dan realita. Pada umumnya seseorang yang terdiagnosa dengan gangguan jiwa skizofrenia disebut Orang Dengan Skizofrenia (ODS) (Hawari, 2001: 67). Masyarakat sering menyebut si penderita dengan sebutan “orang gila” atau “orang tidak waras”. Skizofrenia disebabkan oleh faktor genetik, trauma psikologis selama masa kehamilan, disfungsi situasi sosial seperti trauma masa kecil, kekerasan dan hubungan interpersonal yang kurang hangat (Rudyanto, 2007: 75).

Melalui banyaknya kisah nyata dan pengalaman seorang pengidap penyakit skizofrenia, terbentuklah sebuah ide penciptaan karya naskah yang bercerita tentang seorang wanita muda yang mengidap penyakit skizofrenia paranoid dan juga bagaimana perjuangannya melawan halusinasinya sendiri. Di dalam cerita ini juga akan mengangkat sisi lain keluarga yang senantiasa menemani perjuangan si penderita, karena seseorang yang mengidap penyakit skizofrenia tidaklah harus dijauhi, melainkan harus terus diberi dukungan agar ia bisa terlepas dari penyakitnya. Ide ini juga untuk memberitahukan kepada masyarakat yang selalu memandang sebelah mata kepada si penderita agar tidak lagi mengabaikan penderita skizofrenia di sekitarnya. Melainkan, harus selalu diberi perhatian dan kasih sayang untuk menunjang kesembuhan dari si penderita skizofrenia.

Sebuah ulasan yang menarik jika membicarakan tentang penyakit ini. Di dalam naskah ini akan menceritakan tentang kisah seorang wanita muda yang terkena penyakit Skizofrenia. Bagaimana dia akan berjuang untuk melawan penyakitnya dengan dukungan keluarganya dan orang yang ia cintai. Naskah ini juga akan menceritakan tentang bagaimana gambaran seorang penderita skizofrenia. Cerita mengenai penyakit Skizofrenia ini terinspirasi dari banyaknya kisah nyata pengalaman seseorang yang mengidap penyakit ini. Cerita yang mengangkat tentang penyakit Skizofrenia di dalam program cerita televisi

mungkin terbilang sangat jarang sekali. Naskah ini tidak mengadaptasi cerita dari buku mana pun, melainkan hasil pemikiran sendiri. Cerita ini tentunya berbeda dengan cerita-cerita fiksi sebelumnya, karena dari cerita ini semua orang bisa mengetahui bagaimana seseorang yang terkena penyakit skizofrenia dan tidak akan memandang sebelah mata lagi kepada seseorang yang mengidap penyakit tersebut. Dan juga bagaimana kasih sayang yang harusnya diterima oleh penyandang skizofrenia. Naskah ini akan menggunakan konsep sudut pandang orang pertama sebagai pembangun *surprise*. Penonton dibuat seolah-olah masuk ke dalam pemikiran si penderita skizofrenia. Semua yang dilihat, didengar, dirasakan, dan dialami oleh si tokoh utama akan dirasakan juga oleh penonton, sehingga akan menguatkan unsur dramatis *surprise* di *ending* cerita.

## OBJEK PENCIPTAAN

### 1. Skizofrenia

Skizofrenia merupakan gangguan psikotis menetap yang ditandai oleh episode akut yang mencakup kondisi terputus dengan realitas yang ditampilkan dalam ciri-ciri seperti waham, halusinasi, pikiran tidak logis, pembicaraan yang tidak koheren, dan perilaku yang aneh. Defisit residual dalam area kognitif, emosional, dan sosial dari fungsi-fungsi yang ada sebelum episode akut (Nevid, Rathus, & Greene, 2003: 55).

Menurut pendapat Emil Kraepelin (1856-1926) di dalam buku Kesehatan Mental 3 berpendapat bahwa skizofrenia disebabkan oleh ketidakseimbangan biokimiawi. Kemudian pada tahun 1883, Kraepelin menamakan skizofrenia dengan *demensia praecox* (dementia berasal dari bahasa Latin yang terdiri dari kata *de* = di luar dan *mens* = pikiran), dan dengan demikian istilah dementia secara kasar dapat diartikan di luar pikiran seseorang; dan *praecox* = precocious, yang berarti terlalu cepat menjadi matang atau dewasa. Dengan demikian, *dementia praecox* berarti kehilangan atau gangguan kemampuan-kemampuan mental seseorang yang terlalu cepat. Kraepelin menggunakan istilah tersebut karena yakin bahwa gangguan skizofrenia dimulai pada masa remaja dengan cirinya tingkah laku yang terus-menerus memburuk. Di dalam buku Yustinus

(2006), Eugene Bleuler (1857-1939) mengganti istilah *dementia praecox* dengan istilah skizofrenia. Kemudian membagi skizofrenia menjadi empat tipe, yakni hebfrenik, katatonik, paranoid, dan tipe biasa (sederhana). (Yustinus, 2006: 20-21)

## **2. Jenis-jenis Skizofrenia**

Di dalam buku Ajar Keperawatan Jiwa, Kraepelin membagi skizofrenia menjadi beberapa jenis. Penderita digolongkan ke dalam salah satu jenis menurut gejala utama yang terdapat padanya. Tetapi, batas golongan-golongan ini tidak jelas, gejala-gejala dapat berganti-ganti atau mungkin seorang penderita tidak dapat digolongkan ke dalam salah satu jenis. Pembagiannya adalah skizofrenia paranoid, skizofrenia hebefrenik, skizofrenia katatonik, skizofrenia simplex, skizofrenia residual.

## **3. Gejala-gejala skizofrenia**

Gejala psikotik ditandai oleh abnormalitas dalam bentuk dan isi pikiran, persepsi, dan emosi serta perilaku. Berikut beberapa gejala yang dapat diamati pada penderita skizofrenia adalah penampilan dan perilaku, gangguan pembicaraan, gangguan perilaku, gangguan afek, gangguan persepsi, gangguan pikiran.

## **4. Pandangan Umum Mengenai Skizofrenia**

Skizofrenia adalah penyakit jiwa yang membuat penderita susah membedakan antara halusinasi dan juga realita. Kebanyakan orang di Indonesia menyebut penderita dengan sebutan “orang gila” atau “orang tidak waras”. Dibalik penyakit yang diderita oleh penderita, sebenarnya penderita sangat membutuhkan perhatian dan kasih sayang dari orang-orang terdekatnya. Faktor penyembuh utama dari skizofrenia adalah kasih sayang dari orang sekitarnya. Namun sayangnya, banyak sekali masyarakat yang memandang sebelah mata kepada si penderita. Penderita biasanya diperlakukan tidak manusiawi, dibuang, dan ditinggalkan oleh orang-orang terdekat.

## LANDASAN TEORI

### A. Cerita

Naratama (2004: 65) fiksi (drama) adalah sebuah format acara televisi yang diproduksi dan diciptakan melalui proses imajinasi kreatif dari kisah-kisah drama atau fiksi yang direkayasa dan dikreasi ulang. Adegan-adegan tersebut akan menggabungkan antara realitas kenyataan hidup dengan fiksi atau imajinasi khayalan kreatornya. Selain melalui film, cerita juga bisa dikisahkan melalui berbagai media, seperti novel, drama, panggung, dan sebagainya. Di dalam cerita, ada beberapa unsur yang dapat memengaruhi bagus tidaknya sebuah jalan cerita. Beberapa unsur tersebut antara lain:

#### 1. Tema Cerita

Setiap cerita pasti memiliki tema tersendiri. Tema menjadi hal penting sebuah membuat sebuah cerita. Tema cerita adalah pokok pikiran atau dasar penceritaan yang akan disampaikan, tema cerita juga menjadi buah pikiran dari isi cerita itu sendiri (Suwasono, 1996: 70). Pemilihan tema yang tepat juga akan menentukan bobot sebuah cerita.

#### 2. Premis/ Inti Cerita

Berbeda dengan tema cerita, premis berupa penjelasan secara singkat tentang dasar cerita yang dikaitkan dengan pesan di dalam cerita. Premis juga berupa penjelasan singkat tentang tujuan dari isi cerita. Tema berhubungan dengan isi atau pokok pikiran, maka premis merupakan penjelasan atau pesan yang akan diutarakan dari tema cerita, sehingga premis sendiri adalah pesan atau makna dari isi cerita. (Suwasono, 2014: 71)

#### 3. Plot

Plot adalah jalan cerita atau alur cerita dari awal, tengah, dan akhir. Struktur plotline diawali dengan konflik, komplikasi, dan resolusinya biasa disebut dengan struktur drama tiga babak (Sony, 2006:26).



Menurut *Lutters* dalam bukunya yang berjudul “Kunci Sukses Menulis Skenario” disebutkan bahwa plot atau alur cerita sama dengan jalan cerita. Tidak ada cerita tanpa jalan cerita atau plot. Jadi plot adalah hal yang wajib dalam membuat sebuah cerita, termasuk cerita untuk skenario film dan sinetron. Plot yang berkaitan dengan penulisan skenario dapat dibagi menjadi plot lurus dan plot bercabang. (Lutters, 2005: 50)

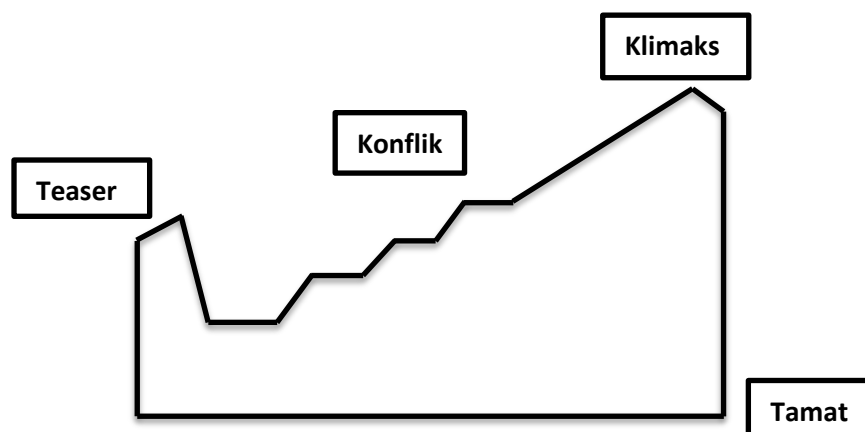
### Plot Lurus

Plot lurus biasa disebut juga plot linier. Plot ini banyak digunakan dalam membuat skenario untuk cerita-cerita lepas semacam telesinema, FTV, film, atau juga serial lepas. Plot linier adalah plot yang alur ceritanya terfokus hanya pada konflik seputar tokoh sentral. Namun, semua konflik tetap harus berkesinambungan dengan benang merah cerita. Konfliknya tidak bisa terpisah-pisah.

### 4. Grafik Dramatik

Grafik dramatik pada dasarnya dibuat untuk memertimbangkan seberapa besar atau kuat intensitas konflik yang ada. Dengan grafik dramatik, akan dapat ditentukan bagaimana irama dan tempo konflik yang hendak dibangun dalam cerita. (Suwasono, 2014: 71)

Penulisan skenario program, cerita “Senja Felicia” menggunakan tangga dramatik Elizabeth Lutters 1.



Gambar 1.4 Grafik Dramatik Elizabeth Lutters 1



Grafik ini mengambil gebrakan di depan, lalu turun/ reda beberapa saat, namun selanjutnya diikuti oleh konflik yang naik, lalu datar sedikit, terus naik lagi dan datar sedikit lagi, seperti anak tangga, dan seterusnya hingga mencapai puncak konflik yaitu klimaks. Setelah itu ada katarsis atau penjernihan sedikit, kemudian tamat. Grafik ini diciptakan berdasarkan cerita yang menginginkan gebrakan di depan dan konflik tiada henti. Grafik dramatik ini sering digunakan untuk pembuatan skenario cerita lepas (film/FTV/telesinema). (Lutters, 2010:54)

## **B. Skenario**

Membuat film adalah suatu kerja kolaboratif. Sebuah film dihasilkan oleh kerjasama berbagai macam variabel yang saling mendukung. Diantara berbagai variabel itu terdapatlah skenario, suatu variabel yang penting, karena secara prosedural merupakan bagian dari tahap pembuatan sebuah film yang paling awal. Dalam sebuah skenario yang sempurna, visualisasi dari gagasan sebuah film sudah tergambar dengan jelas. Secara rinci, dalam sebuah skenario tertulis elemen-elemen sebuah film seperti dramaturgi, konsep visual, *montase*, karakterisasi, pengadeganan, dialog, dan tata suara. Skenario adalah desain penyampain cerita atau gagasan dengan media film.. Adapun penulis skenario menuliskan ceritanya secara filmik sebagaimana nanti akan nampak di layar putih. Dalam skenario penuturannya menggunakan media gambar dan media suara. (Biran, 2006: 1-2)

## **C. Unsur Dramatik**

Unsur dramatik dalam istilah lain disebut dramaturgi, yaitu unsur-unsur yang dibutuhkan untuk melahirkan gerak dramatik pada cerita atau pada pikiran penontonnya. Ada beberapa unsur yang perlu diketahui oleh seorang penulis skenario, yaitu konflik, *suspense*, *curiosity*, dan *surprise*. (Lutters, 2004: 101-102)

### ***Surprise***

*Surprise* adalah kejutan. Dalam penjabaran sebuah cerita, perasaan surprise pada penonton timbul karena jawaban yang mereka saksikan adalah di

luar dugaan. Untuk bisa menimbulkan efek *surprise* pada penonton, maka penonton harus disuguhkan dengan cerita tidak mudah ditebak oleh penonton. Atau bisa juga menampilkan masalah untuk mengganggu pikiran penonton dengan tokoh-tokoh lain, yang menyesatkan penonton. Penonton harus dibuat terkecoh selilah mungkin karena jika penonton sudah bisa menebak sebelumnya, penonton akan merasa dibodohi dan tidak *surprise* lagi. (Lutters, 2004: 101-102)

#### **D. Sudut Pandang**

Sudut pandang atau *point of view* merupakan salah satu unsur fiksi yang digolongkan sebagai sarana cerita. Sudut pandang haruslah diperhitungkan kehadirannya, bentuknya, sebab pemilihan sudut pandang akan berpengaruh terhadap penyajian cerita. Sudut pandang juga menetapkan daerah-daerah yang diutamakan, sifat, kekuatan, keterbatasannya.

##### **Sudut Pandang Orang Pertama**

Sudut pandang orang pertama, si “aku” mengisahkan berbagai peristiwa dan tingkah laku yang dialaminya, baik yang bersifat batiniah, dalam diri sendiri, maupun fisik, hubungannya dengan sesuatu yang di luar dirinya. Si “aku” menjadi fokus, pusat kesadaran, pusat cerita, sehingga segala sesuatu di dalam cerita harus berhubungan langsung oleh tokoh “aku”, dan segala sesuatu yang di luar diri si “aku”, peristiwa, tindakan, dan orang, diceritakan hanya jika berhubungan dengan dirinya atau dipandang penting. (Nurgiyanto, 1995:263)

#### **E. Karakter Tokoh**

Karakter tokoh sangat penting dalam sebuah cerita. Dalam membuat naskah film, untuk memerjelas hubungan antara karakter tokoh yang terlibat di dalamnya perlu diperjelas dengan pembuatan skema atau kerangka tokoh. Selain sebagai kendali identifikasi, hal ini dimaksudkan untuk memperjelas konsep penceritaan, bahwa pada cerita yang dibuat sudah ditetapkan siapa saja tokoh-tokoh yang bermain dalam cerita film. (Suwasono, 2014: 164)

#### **F. Setting**

Suatu penceritaan tentunya selalu berhubungan dengan tempat atau lokasi dimana peristiwa dan kejadian berlangsung. Kisah-kisah penceritaan yang ditulis pada naskah cerita sebaiknya selalu mempertimbangkan tempat. Hal ini untuk memerjelas kepada penonton bahwa adegan-adegan yang berlangsung di dalam cerita dapat menunjukkan keberadaannya dan cerita berlangsung di suatu tempat tertentu.

*Setting* tidak hanya menunjukkan tempat dan waktu. Sebagai sebuah wadah dan kemasan cerita, setting berhubungan dengan aspek-aspek yang melingkupi tempat itu sendiri, yakni budaya atau katakanlah refleksi dari tempat itu sendiri. Seberapa sempit pun peristiwa dan kisah penceritaan, tentu tidak dapat meninggalkan refleksi dari keberadaan tempat dimana kisah tersebut terjadi, entah di ruang tidur, ruang tamu, taman, hotel, pedesaan, perkotaan, hutan, pegunungan, sampai dengan negara (asia atau eropa). (Suwasono, 2014: 77)

## KONSEP PENCIPTAAN

### A. Konsep Penciptaan

Penciptaan skenario “Senja Felicia” adalah sebuah penciptaan karya yang berangkat dari sebuah ide atau keinginan penggalian tema psikologis di dalamnya. Penceritaan dengan tema psikologis ini dikembangkan dengan sebuah konsep estetik. Konsep estetik di dalam skenario “Senja Felicia” yang pertama menggunakan sudut pandang orang pertama untuk pembangunan *surprise*, dimana *surprise* sendiri akan menjadi konsep untuk *ending* cerita. Dan yang kedua adalah di dalam skenario “Senja Felicia” akan digunakan tangga dramatik *Elizabeth Lutters* 1. Dimana cerita akan dibuka dengan sebuah gebrakan, dan cerita juga akan diikuti dengan konflik-konflik tiada henti, hingga akhirnya menuju klimaks. Setelah klimaks akan diberikan pendinginan sedikit lalu menuju *ending* cerita. Konsep ketiga adalah mengenai plot cerita. Skenario “Senja Felicia” menggunakan plot cerita linier atau lurus. Dimana cerita hanya terjadi seputar tokoh utama saja dan tidak bercabang ke tokoh lainnya. Terakhir adalah karakter tokoh. Di dalam skenario “Senja Felicia” akan digambarkan bagaimana karakter tokoh utama sebagai penderita skizofrenia. Mulai dari cara tokoh utama melihat halusinasi, dan bagaimana tindakannya untuk halusinasinya sendiri.

## B. Penulisan Judul

Pemilihan judul pada skenario “Senja Felicia” diambil dari nama tokoh utama dalam skenario. Nama Senja adalah nama panggilan si tokoh utama, sedangkan Felicia diambil dari bahasa latin yang artinya kebahagiaan, sehingga arti dari nama Senja Felicia adalah kebahagiaan Senja. Judul “Senja Felicia” diambil untuk menggambarkan jika keseluruhan cerita di dalam skenario akan mengarah kepada tokoh utama. Melalui judul “Senja Felicia”, maka akan tergambar cerita yang menceritakan tentang kehidupan tokoh utama yang bernama Senja Felicia.

## PEMBAHASAN

### 1. Karakter Tokoh Utama

Karakter tokoh di dalam sebuah cerita menjadi faktor yang sangat penting ketika menjadi pelaku untuk membangun dan mengisi sebuah cerita. Karakter tokoh utama di dalam skenario “Senja Felicia” adalah Senja Felicia, gadis berusia 23 tahun yang mengidap skizofrenia. Karakter Senja di dalam cerita akan menjadi karakter yang paling kuat untuk meningkatkan dramatisasi cerita. Gejala-gejala skizofrenia yang diderita Senja akan menjadi salah satu penunjang naiknya dramatisasi cerita. Gejala skizofrenia yang diderita Senja berawal ketika Senja kehilangan ayahnya saat masih duduk dibangku SMA. Saat itu, ayah Senja mengalami kecelakaan ketika akan membelikan kado untuk Senja. Hal tersebut akan diungkapkan di *ending* cerita, yaitu pada *scene* 58, dimana Abilana mengungkapkan jika ayahnya sudah meninggal ketika Senja masih duduk dibangku SMA. Tergambar dalam *scene* 58 di bawah ini:

<p>58. <u>INT. RUMAH SAKIT JIWA. RUANGAN DOKTER RIO.</u>  <u>PAGI</u>  <b>CAST: SENJA, ABILANA, RIO</b></p> <p>...</p> <p><b>SENJA</b> terdiam. <b>SENJA</b> menatap ke arah <b>DOKTER RIO</b> dan bergantian ke arah <b>ABILANA</b>. <b>ABILANA</b> datang</p>
---

mendekat ke arah **SENJA**.

**SENJA**

Itu semua nyata kak..dok.. percaya sama Senja.. semua itu bukan halusinasi.. bahkan ayah memang mau bunuh senja. Ayah marah sama senja karena kecelakaan yang dialami ayah sama Senja, dan ayah tewas dikecelakaan itu. Itu semua salah Senja kak..

**ABILANA**

Apa maksudmu kecelakaan ayah dan kamu dek?

**SENJA**

Kecelakaan Senja dan ayah tahun lalu kak..

**ABILANA** terdiam dan berpikir sejenak. **ABILANA** kembali mendekat dan memegang lembut kepala **SENJA**.

**ABILANA**

Kecelakaan setahun kemarin adalah kecelakaan kamu sendiri dek..Cuma kamu seorang diri di dalam mobil, Ayah sudah meninggal saat kamu di SMA. Saat ayah mau beli kado ulang tahunmu

**SENJA** terdiam dan memegang tangan **ABILANA**.

**SENJA**

Nggak mungkin kak.. jelas-jelas ayah..

Belum selesai **SENJA** berbicara, **ABILANA** meraih tubuh **SENJA** dan memeluk erat **SENJA**. Dalam pelukan **ABILANA**, **SENJA** terus menerus berkata jika semua itu bukan halusinasi. **ABILANA** hanya diam sambil memeluk **SENJA**. Air mata **ABILANA** perlahan menetes.

Adegan tersebut adalah jawaban dari awal mula Senja merasa bersalah dan depresi atas kehilangan ayahnya, sehingga mengidap skizofrenia. Selain itu, penguatan karakter skizofrenia juga terdapat pada *scene 3, scene 17, scene 9, scene 10, scene 1, scene 21, scene 27, scene 5, scene 4, scene 7, scene 16, scene 25, scene 42*.

## 2. Plot (Alur Cerita)

Skenario “Senja Felicia” menggunakan plot linier sebagai pembentukan elemen cerita dengan memiliki satu tokoh utama yang sangat memegang kendali jalannya cerita. Tokoh tersebut adalah Senja Felicia. Senja akan memegang kendali cerita dari awal hingga akhir. Cerita di dalam skenario Felicia hanya akan tertuju pada permasalahan dan konflik-konflik yang akan dihadapi oleh Senja. Dimulai dari awal cerita yang sudah terpusat pada Senja, hingga akhir cerita yang juga terpusat pada Senja. Perwujudan plot ini akan menuju pada *scene* 1 dan *scene* 58.

**1. INT. JALAN RAYA. DI DALAM MOBIL. SIANG**  
**CAST: SENJA, AYAH SENJA, BEBERAPA WARGA**

**SENJA** bercanda bersama ayahnya di dalam mobil. Terlihat tiba-tiba sebuah mobil berwarna merah tak terkendali menuju ke arah mobil **SENJA**. Tak berapa lama mobil merah di depan **SENJA** menghantam bagian depan mobil milik **SENJA** dan membuat mobil **SENJA** tak terkendali dan menabrak sebuah tiang besar dipinggir jalan. Mobil **SENJA** pun terbentur dengan keras dan terbalik sampai membentur aspal jalan. **FADE TO BLACK. POV SENJA** membuka kedua matanya perlahan. Darah sudah mulai bercucuran di kepala **SENJA**. **SENJA** membuka mata perlahan. **POV** jalanan yang terbalik. **SENJA** menatap aspal yang berada di dekat kepalanya. BCU mata **SENJA** bergerak perlahan ke kanan dan kiri melihat sekitarnya. **SENJA** menolehkan kepalanya dengan pelan ke arah kiri di kursi penumpang. Terlihat **AYAH SENJA** di sampingnya dengan keadaan yang terbalik seperti **SENJA** sedang tidak sadarkan diri. **AYAH SENJA** menutup kedua matanya dan terdiam. Darah juga mengalir di kepala ayahnya.

**SENJA**

(dengan suara pelan)

Ayah...

...

## 3. Sudut Pandang Orang Pertama

Konsep utama dari skenario “Senja Felicia” adalah dengan penggunaan sudut pandang orang pertama yaitu si tokoh utama. Mengambil sudut pandang orang pertama sebagai konsep utama “Senja Felicia” membawa penonton atau pembaca memasuki ruang si tokoh utama dengan konflik yang terjadi pada tokoh utama. Sudut pandang ini akan mengambil dari kacamata tokoh utama yaitu Senja Felicia. Senja akan membawa konflik pada cerita melalui apa yang dirasakan, dilihat, didengar, dan dialami oleh si tokoh utama. Sudut pandang tokoh utama pada skenario “Senja Felicia” tergambar dalam beberapa *scene* di bawah ini:

**5. INT. KAMPUS SENJA. RUANG KULIAH. PAGI**  
**CAST: SENJA, DOSEN, BEBERAPA MAHASISWA, RAHMA**

...

**SENJA** mendengarkan **DOSEN** sambil menulis materi yang dijelaskan oleh **DOSEN** di bukunya. Ketika **SENJA** sedang memperhatikan **DOSEN** yang sedang menjelaskan di depan kelas, tiba-tiba terdengar suara-suara bisikan disekililing **SENJA**.

**SUARA 1 (V.O)**  
 (berbisik)  
 Kamu yang telah membunuh ayahmu..

**SUARA 2 (V.O)**  
 (berbisik)  
 Kamu harus mati.. itu semua salahmu..

**DOSEN** masih terus menjelaskan materi. **SENJA** menengokkan kepala ke kanan dan kiri tapi tak ada satu mahasiswa pun yang melihat ke arah **SENJA**. **SENJA** menutup mata dan menutup kedua telinganya dengan tangannya. Tak berapa lama, suara-suara itu menghilang.

...

Selain *scene* di atas, penerapan konsep sudut pandang orang pertama juga terdapat di dalam *scene* 7, *scene* 15, *scene* 38, *scene* 16, *scene* 25, *scene* 38, *scene* 40, *scene* 42, *scene* 49, *scene* 52, *scene* 53.

#### 4. Surprise



Skenario “Senja Felicia” juga menggunakan konsep *surprise* untuk memperkuat dramatisasi cerita. Konsep *surprise* yang dibangun di dalam skenario “Senja Felicia” akan diperkuat sebagai *ending* cerita. Di awal cerita sampai menuju klimaks akan diberikan konflik-konflik seputar tokoh utama, Senja, dengan menggunakan sudut pandang dari tokoh utama. *Surprise* di dalam skenario “Senja Felicia” akan diperkuat di *ending* cerita ketika ternyata semua yang dialami Senja, mulai dari suara-suara bisikan, teror, dan temannya yang bernama Alfa hanyalah halusinasi Senja. Dan *surprise* di *ending* akan diperkuat dengan memberitahu penonton maupun pembaca jika Senja ternyata mengidap penyakit skizofrenia. *Surprise* sebagai *ending* cerita akan digambarkan dalam *scene* 58 di bawah ini:

58. **INT. RUMAH SAKIT JIWA. RUANG DOKTER RIO. PAGI**

**CAST: SENJA, ABILANA, DOKTER RIO**

...

**ABILANA** kembali menatap **SENJA** yang bingung.

**ABILANA**

Dek, teror yang selama ini kamu alami itu nggak pernah ada

**SENJA**

(nada dan wajah bingung)  
Maksud kakak?

**ABILANA**

Semua teror yang kamu alami itu... Itu semua cuma halusinasi kamu aja dek

**SENJA**

Halusinasi? Nggak mungkin..

**ABILANA**

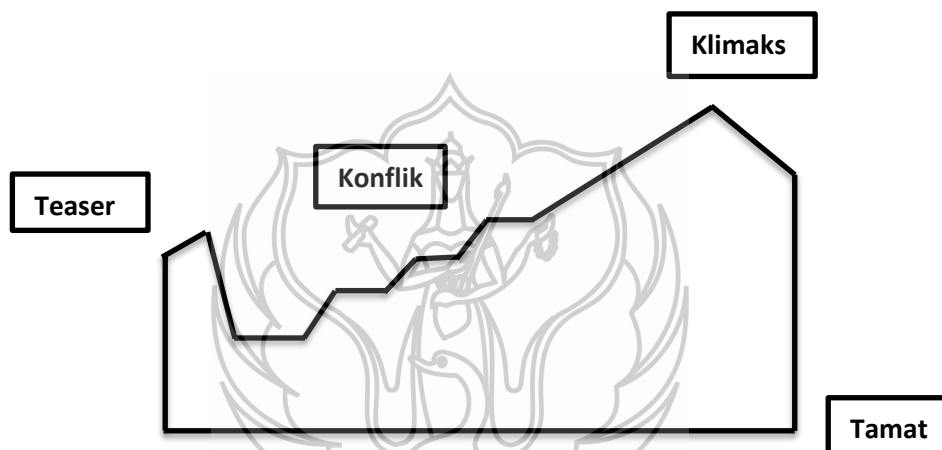
Kakak tau sulit bagi kamu menerima itu semua, tapi dek.. Itu semua cuma halusinasi kamu aja..

...

Selain di ending cerita, konsep *surprise* juga akan diberikan ketika Senja menyadari bahwa selama ini sosok jubah hitam yang menerornya dan mengikutinya adalah sosok arwah ayahnya yang hendak membalas dendam kepada Senja. Seperti yang tergambar dalam *scene* 25.

## 5. Penggunaan Grafik Cerita

Skenario “Senja Felicia” menggunakan grafik cerita menurut Elizabeth Lutters 1. Grafik cerita ini berguna untuk membangun konflik yang tiada henti. Berikut adalah grafik cerita menurut Elizabeth Lutters 1.



Sesuai dengan grafik di atas, skenario “Senja Felicia” dimulai dengan *teaser* atau gebrakan di awal cerita. Adapun *scene* di bawah ini yang menggambarkan gebrakan atau *teaser* di awal cerita:

**1. INT. JALAN RAYA. DI DALAM MOBIL. SIANG**  
**CAST: SENJA, AYAH SENJA, BEBERAPA WARGA**

**SENJA** bercanda bersama ayahnya di dalam mobil. Terlihat tiba-tiba sebuah mobil berwarna merah tak terkendali menuju ke arah mobil **SENJA**. Tak berapa lama mobil merah di depan **SENJA** menghantam bagian depan mobil milik **SENJA** dan membuat mobil **SENJA** tak terkendali dan menabrak sebuah tiang besar dipinggir jalan. Mobil **SENJA** pun terbentur dengan keras dan terbalik sampai membentur aspal jalan. **FADE TO BLACK. POV SENJA** membuka kedua matanya perlahan. Darah sudah mulai bercucuran di kepala **SENJA**. **SENJA** membuka mata perlahan. **POV** jalanan yang terbalik. **SENJA** menatap aspal yang berada di dekat kepalanya. BCU mata

SENJA bergerak perlahan ke kanan dan kiri melihat sekitarnya. **SENJA** menolehkan kepalanya dengan pelan ke arah kiri di kursi penumpang. Terlihat **AYAH SENJA** di sampingnya dengan keadaan yang terbalik seperti **SENJA** sedang tidak sadarkan diri. **AYAH SENJA** menutup kedua matanya dan terdiam. Darah juga mengalir di kepala ayahnya.

**SENJA**  
(dengan suara pelan)  
Ayah...

...

Dilanjutkan dengan konflik yang naik turun seperti anak tangga hingga menuju klimaks di *scene* 47, dimana Senja mulai menyakiti dirinya sendiri. Dan dilanjutkan dengan penurunan sedikit panjang setelah klimaks hingga menuju *scene* 57 sebagai *ending* cerita.

## 6. Struktur Dramatik

Struktur penuturan di dalam skenario “Senja Felicia” menggunakan struktur tiga babak. Struktur tiga babak terdiri dari babak I, babak II, dan babak III. Adapun beberapa pembagian *scene* yang menggunakan struktur tiga babak:

### 1. Babak I (Pembukaan/ Penciptaan)

Babak I adalah tahap pengenalan tokoh utama dengan konflik yang akan dialami. Pengenalan tokoh utama dan konflik yang akan dialami di dalam skenario ini adalah gebrakan diawal cerita, ketika Senja mengalami kecelakaan dan melihat ayahnya meninggal di dalam kecelakaan mobil yang ia alami. Pengenalan tokoh utama akan langsung masuk ke dalam konflik yaitu terlihat pada *scene* 1. Setelah itu, akan ada pengenalan tokoh lain disekitar tokoh utama, yaitu Bunda Rasti, Abilana, Alfa dan Rahma. Penggambaran pengenalan tokoh-tokoh tersebut akan terlihat pada *scene* 2, *scene* 3, dan *scene* 4.

### 2. Babak II (Pengembangan)

Babak II masuk ke dalam pengembangan cerita yaitu konflik tokoh utama yang semakin meningkat. Skenario “Senja Felicia” menggunakan grafik dramatik Elizabeth Lutters 1, sehingga konflik akan dibuat naik turun seperti anak tangga. Konflik dimulai ketika Senja mulai mendengar suara-suara bisikan yang tergambar di dalam *scene* 5, lalu konflik semakin naik ketika Senja merasakan teror visual sosok jubah hitam seperti yang tergambar pada *scene* 10. Konflik bertambah naik ketika Senja merasakan orang-orang disekitarnya juga ikut menerornya seperti yang tergambar pada *scene* 15. Konflik akan semakin meningkat saat Senja tahu ternyata sosok dibalik jubah hitam tersebut adalah arwah ayahnya, seperti tergambar pada *scene* 25. Lalu konflik berlanjut hingga menuju klimaks yaitu pada *scene* 47, dimana Senja mulai merasakan teror dari arwah ayahnya hingga melukai dirinya sendiri.

### **3. Babak III (Penyelesaian)**

Bab III ini merupakan babak penyelesaian dari permasalahan tokoh utama. Senja yang merasakan teror-teror dari arwah ayahnya mulai disadarkan oleh Abilana bahwa semua teror itu hanyalah halusinasi. Setelah klimaks, akan ada penurunan. Penurunan tersebut berfungsi untuk memberikan penyelesaian dari konflik-konflik yang terjadi pada tokoh utama. Penurunan konflik akan mulai terlihat pada *scene* 50 hingga *scene* 57. *Scene* 58 adalah *scene* akhir sebagai penyelesaian dimana tokoh utama mengetahui jika selama ini dirinya menderita skizofrenia.

## KESIMPULAN

Cerita yang terdapat di dalam skenario “Senja Felicia” ini menceritakan tentang seorang gadis yang mengidap skizofrenia dan terjebak di dalam halusinasinya sendiri. Agar menarik kemudian cerita ini disajikan dengan konsep sudut pandang orang pertama, yaitu sudut pandang yang terjadi di dalam cerita melalui kacamata si tokoh utama. Seiring berjalannya cerita, penonton maupun pembaca akan dibawa masuk ke dalam ruang tokoh utama, mulai dari apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dan dialami tokoh utama akan juga dialami oleh penonton maupun pembaca. Konsep sudut pandang orang pertama digunakan di dalam skenario sebagai pembangun *surprise*. Konsep *surprise* di dalam skenario akan diperkuat di *ending* cerita, dimana di *ending* cerita semuanya akan terbongkar bahwa si tokoh utama ternyata mengidap skizofrenia. Skenario “Senja Felicia” juga menggunakan plot linier, dimana cerita hanya terfokus pada satu tokoh saja yaitu tokoh utama dan tidak bercabang pada tokoh lainnya. Grafik dramatik yang digunakan dalam skenario adalah Elizabeth Lutters 1, grafik ini dibuka dengan teaser atau gebrakan di awal yang akan membawa penonton maupun pembaca sudah langsung bisa membaca cerita bahwa alur cerita akan menceritakan tentang tokoh utama yang bernama Senja Felicia. Grafik ini juga memiliki konflik yang naik turun seperti anak tangga dan membuat konflik di dalam skenario juga naik dan mereda sampai menuju klimaks, sehingga penonton maupun pembaca tidak akan bosan dengan konflik yang terjadi terus-menerus.

Kelebihan lainnya di dalam skenario ini adalah terletak pada karakter tokoh dari tokoh utama yaitu Senja Senja Felicia. Senja, seorang gadis berusia 23 tahun yang mulai mengidap penyakit jiwa skizofrenia saat kehilangan ayahnya dalam kecelakaan yang menewaskan ayahnya. Rasa depresi dan kehilangan ayahnya membuat Senja harus menderita skizofrenia dan mengalami paranoid yang merasa diteror oleh arwah ayahnya sendiri. Dengan adanya cerita ini diharapkan bisa membuka pikiran penonton maupun pembaca untuk lebih terbuka lagi pada penyakit jiwa skizofrenia. Dan juga diharapkan bisa memberikan cerita baru dan informasi baru dalam dunia pertelevisian dan perfilman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Boggs, Joseph. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film*. Jakarta: Yayasan Citra
- Mabruri, Anton. 2009. *Penulisan Naskah TV*. Depok: Mind 8 Publishing House
- Maramis, Willy. 2009. *Catatan Ilmu Kedokteran Jiwa*. Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan (AUP)
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi: Dengan Single Dan Multi Camera*. Jakarta: PT. Grasindo Persada
- Nevid, J. S., Rathus, S. A., & Greene, B. (2003). *Psikologi Abnormal*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama
- Nurdiyanto, Burhan. 2012. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Prabowo, Eko. 2014. *Buku Ajar Keperawatan Jiwa*. Yogyakarta: Nuha Medika
- Sani, Asrul. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film*. Jakarta: Yayasan Citra
- Seeger, Linda. 1987. *Making a Good Script Great*. New York: Samuel French Trade
- Semiun, Yustinus. 2006. *Kesehatan Mental 3*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Set, Sony. 2006. *Menjadi Penulis Naskah Skenario Profesional*. Jakarta: PT. Grasindo
- Sumarno, Marselli. 1996. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Gramedia
- Suwasono, AA. 2014. *Pengantar Film*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta
- Yusa, Misbach. 2006. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ

**WEBSITE :**

<http://m.liputan6.com/health/read/244926/polisi-pemutilasi-anak-alami-gangguan-skizofrenia/> 06:37 pm, 7 September 2016

<http://m.merdeka.com/peristiwa/dokter-rs-polri-nyatakan-sigit-alami-gangguan-jiwa-berat.html/> 06:46 pm, 7 September 2016

[http://m.kompasiana.com/pradiktawirawan/perkembangan-industri-perfilman-indonesia-saat-ini\\_54f410207455137a2b6c8617/](http://m.kompasiana.com/pradiktawirawan/perkembangan-industri-perfilman-indonesia-saat-ini_54f410207455137a2b6c8617/) 06:55 pm, 7 September 2016

<http://m.bintang.com/celeb/read/2478683/aming-film-gila-jiwa-angkat-tema-langka/> 07:17 pm, 7 September 2016

<http://m.bintang.com/celeb/read/2307177/indra-birowo-semangat-angkat-genre-film-sakit-psikologi/> 07:20 pm, 7 September 2016

[https://id.m.wikipedia.org/wiki/The\\_Sixth\\_Sense/](https://id.m.wikipedia.org/wiki/The_Sixth_Sense/) 08.23 pm, 7 September 2016

[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Black\\_Swan\\_\(film\)/](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Black_Swan_(film)/) 08.26 pm, 7 September 2016

<http://mdev.detik.com/news/berita-detikhealth/3153686/membunuh-karena-halusinasi-mungkinkah/> 06.20 pm, 10 September 2016

<http://health.kompas.com/read/2014/10/10/183133923/Stop.Sebut.Mereka.Orang.Gila./> 07.13 pm, 10 September 2016

<http://pekanbaru.tribunnews.com/2015/12/11/takut-membahayakan-penderita-gangguan-jiwa-berat-dipasung/> 08.10 pm, 10 September 2016